



4.47%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 15 JUL 2024, 11:33 AM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

IDENTICAL 0.31% **CHANGED TEXT** 4.15% **QUOTES** 0.48%

Report #22031183

BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang MBKM Seorang mahasiswa/i yang akan terjun ke dunia kerja harus memiliki persiapan yang matang. Persiapan yang sudah dimiliki mahasiswa dan dibutuhkan di dunia kerja adalah pengetahuan dan keterampilan. Tetapi, dunia kerja tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis sehingga diperlukan kemampuan pendukung seperti kemampuan komunikasi tim, pemecahan masalah, kemampuan berkolaborasi, dan kemampuan softskills lainnya. Kementerian Pendidikan dan Budaya membuat sebuah inisiatif program yang bernama Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dengan tujuan menciptakan lulusan yang memiliki kemampuan hardskills maupun softskills dan mampu mengikuti perkembangan zaman. Salah satu skema program MBKM adalah Program Magang Bersertifikat. Program Magang Bersertifikat memberikan mahasiswa gambaran nyata mengenai dunia industri. Praktikan dalam program magang MBKM akan ditempatkan di PT Siaga Abdi Utama (SAU) sebagai IT Officer selama tiga bulan menurut kontrak kerja yang sudah disetujui. Selama program magang ini, praktikan akan mengembangkan aplikasi berbasis ponsel menggunakan framework React Native, dan penambahan fitur aplikasi yang telah dikembangkan di PT SAU. 8 1.2 Maksud dan Tujuan MBKM Maksud dan tujuan Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang dijalankan oleh praktikan adalah sebagai berikut. 8 1.2 1 Maksud MBKM Adapun maksud dari pelaksanaan MBKM, yaitu: (1) menyiapkan kemampuan soft skills dan hard

skills yang sesuai dengan perkembangan zaman, (2) memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk bereksplorasi minat dan mengembangkan bakat, dan (3) memberikan pendidikan bagi mahasiswa yang sesuai dengan dunia kerja yang berubah-ubah. 1.2.2 Tujuan MBKM Adapun tujuan dari pelaksanaan MBKM, yaitu: (1) dapat menggunakan pengetahuan yang dipelajari di perkuliahan dalam konteks industri, dan (2) membangun sikap profesionalisme dan rasa tanggung jawab. 1.3 Tempat Kerja

Praktikan menjalankan kegiatan MBKM di Jl. 1 Jendral Sudirman Kav. 1 44 – 46, Lantai 27 Gedung BRI II Kantor Pusat BRI, Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta.

1.4 Jadwal Pelaksanaan MBKM Kegiatan MBKM dimulai dengan mengirimkan CV ke tim HRGA PT SAU, yang kemudian dilanjutkan dengan wawancara dengan tim HRGA melalui Zoom. Setelah itu, praktikan menyelesaikan tugas administrasi seperti tanda tangan kontrak kerja dan mengisi dokumen yang telah ditetapkan oleh Universitas Pembangunan Jaya. Menurut kontrak kerja, praktikan akan melaksanakan kegiatan MBKM dari 10 Juli 2023 hingga 10 Oktober 2023 dengan jam kerja perusahaan dari Senin hingga Jumat dari pukul 07.30 hingga 16.30 WIB. 1 2 BAB II TINJAUAN UMUM 2.1

Sejarah Instansi/Perusahaan PT Bank Rakyat Indonesia (BRI) adalah perusahaan Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yang bergerak dalam sektor perbankan. PT BRI didirikan oleh Raden Bei Aria Wirajaatmadja di Purwokerto, Hindia Belanda pada tanggal 16 Desember 1895 dengan tujuan memberikan layanan keuangan untuk orang pribumi. 1 4 5 12 Perusahaan ini awalnya bernama 1 “De Poerwokertosche Hulp en Spaarbank der Inlandsche Hoofden 1 4 5 12 yang artinya 1 “Bank Bantuan dan Simpanan Milik Kaum Priyayi Purwokerto 1 4 5 12 .

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 1 Tahun 1946, BRI menjadi bank pemerintah pertama. Selanjutnya, PT BRI berubah menjadi perseroan terbatas pada tanggal 1 Agustus 1992, menurut Undang- Undang Perbankan No. 4 5 7 tahun 1992 dan Peraturan Pemerintah RI No. 4 21 tahun 1992. 2 4 5 Pemerintah Indonesia memutuskan untuk menjual 30% saham PT BRI pada tahun 2003 yang mengubah PT BRI menjadi perusahaan publik dengan nama baru PT Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk. Gambar 1.1 Logo PT Bank Rakyat

Indonesia PT BRI mempunyai visi menjadi “The Most Valuable Bank di Asia Tenggara dan Home to the Best Talent” dan mengantut seperangkat nilai-nilai dasar (core values) bernama AKHLAK (Amanah, Kompeten, Harmonis, dan Loyal). Penerapan nilai dasar ini diharapkan membantu PT BRI untuk dapat memenuhi janji dan komitmen, menyelesaikan tugas dengan kualitas baik, menghargai setiap perbedaan, menjaga nama baik perusahaan, cepat menyesuaikan diri, dan mendukung kerjasama tim. Gambar 1.2 Logo PT Siaga Abdi Utama Salah satu divisi yang beroperasi di PT BRI adalah Human Capital Development Division. Dalam divisi ini, terdapat PT Siaga Abdi Utama yang berada di bawah naungan Human Development Division.

1 Perusahaan ini awalnya sebuah divisi PT BRI, kemudian divisi ini menjadi anak perusahaan PT BRI. PT Siaga Abdi Utama berdiri pada tahun 2011 dan bekerja sebagai konsultan SDM untuk perusahaan mitra.. PT Siaga Abdi Utama menerapkan nilai yang bernama IMPACT (Integrity , Modern , Professionalism , Agile , dan Customer Centric) sebagai landasan dalam menjalankan operasinya. PT SAU mengadopsi budaya Submarine yang artinya sedang menyelam (mempersiapkan) kebutuhan pasar dan memuat amunisi (persiapan) untuk mengembangkan bisnis sehingga dapat menjadi layanan Human Resouce Solution terbaik. 2.2 Struktur Organisasi Struktur organisasi adalah representasi dari elemen-elemen yang membentuk sebuah perusahaan, di mana setiap anggota perusahaan diberi tanggung jawab yang jelas. Gambar 2.1 Struktur Organisasi PT Bank Rakyat Indonesia Berdasarkan susunan organisasi yang disajikan dalam Gambar 2.1, PT Bank Rakyat Indonesia memiliki banyak divisi yang masing-masing memiliki peran dan tanggung jawab yang berbeda berbeda. Semua divisi tersebut dikategorikan berdasarkan warna tertentu, yaitu Directors , SEVP, Business Support , dan Support. Dalam struktur organisasi ini, terdapat Human Capital Division yang merupakan divisi tempat PT Siaga Abdi Utama beroperasi. Gambar 2.2 Struktur Organisasi PT Siaga Abdi Utama Dalam PT Siaga Abdi Utama, terdapat dua departemen utama yang beroperasi, yakni Business Service Departement dan Operation Departement

. Praktikan ditempatkan dalam divisi Tech Operation & Development yang merupakan bagian dari Operation Departement sebagai pengembang aplikasi ponsel. 2.3 Kegiatan Umum Perusahaan PT Siaga Abdi Utama memberikan layanan manajemen pekerja outsourcing di lingkungan kerja PT BRI bersama mitra BRI yaitu PT Prima Karya Sarana Sejahtera (PKSS) dan PT Satkomindo Mediyasa (Satkomindo), serta melakukan pengelolaan IT Outsourcing di lingkungan kerja BRI. PT Siaga Abdi Utama juga bergerak dalam manajemen program magang yang berada di Unit Kerja BRI. BAB III PELAKSANAAN MBKM 3.1 Bidang Kerja Dalam melaksanakan program magang MBKM, praktikan ditempatkan di PT Siaga Abdi Utama, dalam divisi IT Development/Operation dengan peran sebagai pengembang aplikasi mobile . Proyek yang dikembangkan oleh praktikan dalam program magang ini adalah pengembangan fitur pengajuan cuti/izin dan lembur untuk aplikasi MySAU untuk platform iOS dan Android. MySAU merupakan sebuah aplikasi HRIS (Human Resource Information System), yang merupakan sebuah sistem komputer yang terintegrasi dirancang untuk menjalankan berbagai fungsi terkait dengan aliran informasi di dalam sebuah organisasi terkait dengan sumber daya manusia (Roach, 2017). Aplikasi ini sudah hadir dalam bentuk situs web dan aplikasi mobile. Fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi MySAU Mobile mencakup pencatatan presensi, rekam aktivitas, dan detail pekerja. Praktikan ditugaskan untuk mengembangkan fitur pengajuan cuti/izin dan lembur, yang sebelumnya hanya dapat diakses dalam versi situs web aplikasi. Aplikasi MySAU dikembangkan dengan framework React Native dan bahasa pemrograman TypeScript, yang sudah dipelajari oleh praktikan. Dengan demikian, proyek tersebut relevan dengan bidang studi yang diampu praktikan sebagai mahasiswa Informatika. Praktikan juga mendapatkan pengetahuan baru tentang bagaimana cara penggunaan TypeScript dalam mengembangkan aplikasi mobile, mengembangkan perangkat lunak dengan metode Agile, dan menggunakan framework React Native untuk membuat tampilan antarmuka. 3.2 Pelaksanaan Kerja Tahap-tahap yang dilakukan oleh praktikan dalam

pelaksanaan kerja terdiri dari perancangan alur program, perancangan antarmuka, implementasi front-end menggunakan React Native, consuming API yang sebelumnya sudah dibuat untuk aplikasi MySAU berbasis web, dan perbaikan. Pada tahap perbaikan, praktikan memperbaiki kesalahan atau bug yang ditemukan dalam pengujian. Setelah tahap perbaikan selesai, praktikan mengunggah aplikasi MySAU yang terbaru ke Apple App Store dan Google Play Store. Kegiatan Juli Agustus September M2 M3 M1 M2 M3 M4 M1 M2 M3 M4 Perancangan Alur Program Perancangan Antarmuka Implementasi Front-End Penggunaan atau consuming API Cuti/Izin dan Lembur Pengujian Memperbaiki error atau bug yang ditemukan dalam pengujian Tabel 3.1 Linimasa Kegiatan Berdasarkan Tabel 3.1, praktikan mengembangkan fitur cuti/izin dan lembur untuk aplikasi MySAU Mobile selama 3 bulan. Fitur tersebut dalam masa yang akan datang akan terus dikembangkan dari sisi tampilan antarmuka atau penambahan fitur pendukung. Dalam melaksanakan proyek ini, pembimbing eksternal bertanggung jawab memberikan arahan dan melakukan pemantauan terhadap pekerjaan praktikan. Praktikan juga memberikan informasi kemajuan proyek kepada pembimbing eksternal setiap minggu untuk mendapatkan saran, dengan tujuan mendapatkan hasil yang maksimal. 3.2.1 Perancangan Perangkat Lunak adalah proses dalam menciptakan dan memelihara perangkat lunak, yang meliputi pengembangan dan penyesuaian perangkat lunak dengan memperhitungkan aspek waktu. Perancangan sistem perangkat lunak dibuat dalam bentuk diagram alir (flowchart). Pada tahap perancangan, pembimbing eksternal memberikan arahan kepada praktikan untuk mengembangkan fitur pada aplikasi MySAU Mobile. Aplikasi MySAU berfungsi sebagai sistem informasi sumber daya manusia (HRIS) pekerja SAU. Fitur yang dikembangkan adalah pengajuan cuti/izin, persetujuan pengajuan cuti/izin, pengajuan lembur, dan persetujuan pengajuan lembur. Semua fitur tersebut sebelumnya sudah dikembangkan dan tersedia dalam aplikasi MySAU versi aplikasi website. Praktikan membuat alur fitur yang sudah dijelaskan oleh pembimbing eksternal yang disajikan dalam Gambar 3.1.

Gambar 3.1 Alur Fitur Cuti/Izin dan Lembur Gambar 3.1 menjelaskan alur dari fitur aplikasi yang dibuat oleh praktikan. Pembimbing eksternal juga menjelaskan bagaimana alur pengajuan dan proses persetujuan cuti/izin dan lembur yang dijelaskan dalam Gambar 3.2. Kedua fitur tersebut memiliki alur yang serupa. Gambar 3.2 Alur Pengajuan Cuti/Izin Gambar 3.2 menggambarkan alur pengajuan dan persetujuan pengajuan permohonan cuti/izin. Permohonan cuti/izin dapat dilakukan jika tidak ada pengajuan yang masih berstatus pending. Dalam proses pengajuan ini, terdapat 3 atau 4 pihak yang terlibat dalam proses persetujuan, yaitu pengganti (jika jenis izin bukan izin sakit), Tim HRGA, pihak manajemen sebagai approver 1 dan 2. Apabila salah satu dari pihak-pihak menyetujui pengajuan, pengajuan akan diteruskan ke pihak berikutnya hingga mencapai approver 2 sebagai pihak terakhir. Sebaliknya, jika salah satu pihak menolak pengajuan, permohonan cuti/izin akan ditolak dan tidak akan diteruskan ke pihak berikutnya. Gambar 3.3 Alur Pengajuan Lembur Gambar 3.3 menggambarkan alur pengajuan dan persetujuan permohonan lembur. Seperti alur pengajuan cuti/izin, permohonan pengajuan lembur hanya dapat dilakukan jika pemohon tidak memiliki pengajuan yang statusnya masih berstatus pending. Berbeda dengan pengajuan cuti/izin, dalam pengajuan lembur hanya terdapat 2 pihak yang terlibat dalam proses persetujuan, yakni pengawas lembur dan approver yang berasal dari pihak manajemen. Serupa dengan alur pengajuan cuti/izin, jika terdapat salah satu pihak yang menolak pengajuan, permohonan akan ditolak, sementara jika salah satu pihak menyetujui permohonan maka akan diteruskan ke pihak berikutnya. 9 Kemudian, sebagai tahap selanjutnya praktikan membuat diagram Unified Modelling Language (UML). UML merupakan pendekatan yang umum digunakan untuk menggambarkan dan mencatat rancangan perangkat lunak dengan cara yang luas (Shelly, 2012). Diagram UML yang akan dirancang praktikan mencakup Use Case Diagram dan Activity Diagram . Gambar 3.4 Use Case untuk Fitur Pengajuan Cuti/Izin dan Lembur Gambar 3.4 menunjukkan use case

diagram untuk fitur penambahan cuti/izin dan lembur. **6** Use case diagram adalah jenis diagram dalam Unified Modeling Language (UML) yang menggambarkan interaksi antara aplikasi yang sedang dianalisis dan aktor yang berinteraksi dengan sistem. Aktor adalah entitas yang terlibat dalam interaksi dengan sistem tersebut. Diagram tersebut memiliki tiga use case untuk aktor pembuat pengajuan atau maker cuti/izin dan lembur dan dua use case untuk aktor approver. Lima use case tersebut akan dibuatkan activity diagram. Gambar 3.5 Activity Diagram untuk use case Daftar Pengajuan Cuti/izin dan Lembur Gambar 3.5 menyajikan activity diagram untuk pengguna yang ingin melihat daftar pengajuan cuti/izin maupun lembur yang pernah mereka buat. Pertama, halaman login ditampilkan sebelum mereka dapat mengakses menu Daftar Pengajuan. Selanjutnya, setelah pengguna berhasil melakukan proses login, mereka akan memilih tab “Apps” dan kemudian memilih menu “Daftar Pengajuan”. Gambar 3.6 Activity Diagram untuk use case Membuat Pengajuan Cuti /Izin dan Lembur Gambar 3.6 menyajikan Activity Diagram untuk daftar pengajuan cuti/izin dan lembur. **10** Activity Diagram ini dimulai dengan pengguna (user) memilih menu daftar pengajuan. Selanjutnya, sistem akan membuat permintaan ke API untuk memuat daftar pengajuan. Pengguna kemudian menekan tombol tambah pengajuan untuk memulai proses pengajuan baru. Pengajuan hanya bisa dibuat jika pengguna tidak memiliki pengajuan yang pending. Sistem atau antar muka akan menampilkan formulir pengajuan yang harus diisi pengguna, dan setelah semua diisi, sistem akan melakukan validasi formulir. Jika ada bagian formulir masih belum terisi, sistem akan menampilkan peringatan untuk mengisi bagian tersebut. Terakhir, sistem akan menyimpan formulir jika tidak ada masalah dalam validasi formulir. Gambar 3.7 Activity Diagram untuk use case Melihat Detail Pengajuan Cuti/Izin dan Lembur Activity diagram diawali dengan pengguna memilih menu daftar pengajuan cuti/izin dan lembur. Selanjutnya, sistem akan membuat permintaan ke API untuk melihat semua pengajuan yang pernah diajukan pengguna. Pengguna

akan mengklik tombol yang tersedia dalam card pengajuan untuk melihat detail pengajuan, Gambar 3.8 Activity Diagram untuk use case Melihat Daftar Persetujuan Cuti/Izin dan Lembur Gambar 3.8 menjelaskan Activity Diagram untuk melihat daftar pengajuan cuti/izin dan lembur yang menunggu persetujuan dari pengguna. Pertama, pengguna akan memilih tab “Apps” kemudian memilih menu “Cuti/izin” atau “Lembur”. Selanjutnya sistem akan menampilkan daftar persetujuan setelah berhasil melakukan permintaan kepada API Cuti/Izin atau Lembur. Gambar 3.9 Activity Diagram untuk use case Menolak/Menyetujui Persetujuan Dalam Activity Diagram yang disajikan pada Gambar 3.9, pengguna pertama akan memilih menu “Approval” dan kemudian memilih salah satu pengajuan dengan menekan tombol “Lihat Detail Pengajuan”. Pengguna selanjutnya melihat detail pengajuan, terdapat opsi untuk menolak dan menyetujui pengajuan. Setelah melakukan proses persetujuan, pengguna akan di bawa kembali ke halaman daftar pengajuan. Setelah praktikan merancang diagram UML, praktikan membuat mockup front-end sebelum mengimplementasikan aplikasi ke dalam program. Tujuan dari pembuatan mockup aplikasi adalah untuk menunjukkan secara jelas bagaimana sebuah aplikasi akan dikembangkan. Gambar 3.10 Mockup Menu Cuti/Izin Gambar 3.10 menunjukkan mockup halaman menu cuti/izin. Halaman ini berisi dua tombol yang berguna untuk mengakses daftar cuti/izin dan persetujuan (approval) cuti/izin. Gambar 3.11 Mockup Daftar Cuti/Izin Gambar 3.11 menampilkan mockup halaman Daftar Cuti/Izin. Halaman ini menampilkan daftar atau list pengajuan yang pernah di buat. Setiap pengajuan dalam daftar ini ditampilkan informasi ringkas, seperti jenis cuti, periode pengajuan, dan status pengajuan. Pengguna bisa membuat pengajuan baru dengan menekan floating action button yang berlogo tanda tambah (+). Mockup ini juga digunakan untuk halaman Daftar Approval Cuti/Izin dengan sedikit perbedaan, yakni tombol tanda tambah (+) dihilangkan. Gambar 3.12 Mockup Penambahan Cuti/Izin Gambar 3.12 menampilkan mockup halaman penambahan cuti/izin. Pada layar ini, pengguna akan dapat memasukan

informasi terkait pengajuan yang mereka buat, seperti jenis pengajuan, keterangan, tanggal awal dan akhir izin, memilih pengganti serta approver pertama dan kedua. Gambar 3.13 Mockup Detail dan Approval Cuti/Izin Gambar 3.13 menyajikan mockup halaman Detail sekaligus Approval Cuti/Izin. Dalam mockup, ditampilkan informasi yang berkaitan dengan permohonan cuti/izin seperti jumlah kuota yang digunakan, status dan posisi approver, dan tombol untuk menyetujui sekaligus menolak permohonan jika pengguna mempunyai posisi sebagai approver. Gambar 3.14 Mockup Menu Lembur Gambar 3.14 menunjukkan mockup halaman menu lembur yang memuat dua tombol, yaitu tombol akses untuk daftar lembur dan tombol persetujuan cuti/izin. Gambar 3.15 Mockup Menu Daftar Lembur Gambar 3.15 menampilkan mockup halaman Daftar Lembur. Halaman ini menampilkan daftar atau list pengajuan yang pernah dibuat, dengan setiap pengajuan menampilkan informasi ringkas tentang periode lembur dan status pengajuan. Pengguna dapat membuat pengajuan baru dengan menekan tombol yang berlogo tanda tambah (+). Mockup ini juga digunakan untuk halaman Daftar Approval Cuti/Izin dengan satu perbedaan, yakni tombol tanda tambah (+) dihilangkan. Gambar 3.16 Mockup Menu Tambah Lembur Gambar 3.16 menampilkan mockup halaman penambahan lembur. Pada layar ini, pengguna dapat memasukkan informasi terkait pengajuan yang mereka buat, seperti detail pekerjaan yang dilakukan, pekerja yang terlibat dalam kegiatan lembur, waktu pelaksanaan lembur, serta pemilihan pengawas dan approver lembur.

3.2.2 Implementasi

Pada tahap implementasi, praktikan menggunakan perangkat lunak dengan spesifikasi seperti berikut ini.

No.	Nama Perangkat Lunak	Spesifikasi
1.	Operating System	Windows 10
2.	Frontend Framework	React Native 0.67
3.	IDE	Visual Studio Code 1.83

Adapun spesifikasi perangkat keras yang digunakan praktikan dalam membangun proyek aplikasi seperti berikut ini.

No.	Nama Perangkat Keras	Spesifikasi
1.	Processor	Intel Core i5-7300HQ
2.	GPU	Nvidia GeForce GTX 1050 4 GB
3.	RAM	16 GB

3.3 Spesifikasi

Perangkat Lunak Praktikan juga menggunakan perangkat smartphone untuk tahap pengujian dengan spesifikasi sebagai berikut. No. Nama Komponen Spesifikasi Perangkat Lunak 1. Operating System Android 12 2. CPU Exynos 9820 3. RAM 8 GB 3 Gambar 3.17 Kode Program Front-end Penambahan Cuti/Izin (Disamarkan) Gambar 3.17 menampilkan potongan front-end untuk halaman penambahan cuti/izin. Halaman ini menggunakan komponen ScrollView agar memungkinkan konten yang dapat digulir jika konten melebihi ukuran layar perangkat. Selain itu, halaman ini juga menggunakan komponen CustomDropdown untuk bagian masukan yang memilih satu opsi dari daftar pilihan dan Input untuk memasukan teks.

Pseudocode dari potongan kode program di atas dijelaskan pada bagian berikut. 1. Definisi komponen fungsional React: AddLeaveApplication. 2. Definisi fungsi untuk mendapatkan hari kerja di antara dua tanggal. 3. Definisi fungsi untuk mendapatkan data jenis pengajuan, daftar pengganti, dan daftar approver dari API. 4. Definisi fungsi untuk mengirim pengajuan cuti 5. Di dalam komponen: a. Gunakan hook useFocusEffect untuk mendapatkan data Hasil dari realisasi pseudocode dan kode program front-end penambahan cuti/izin disajikan pada Gambar 3.18. Pada halaman ini, terdapat pilihan untuk memilih jenis pengajuan cuti/izin, keterangan untuk menjelaskan alasan mengambil cuti, tanggal awal dan akhir cuti, pengganti, dan approver 1 dan approver 2 .

Halaman ini juga menampilkan jumlah hak cuti yang dimiliki pengguna. Untuk pengguna yang memilih jenis "Izin Sakit dengan Surat Dokter", mereka harus memasukan bukti pendukung seperti surat dari dokter. Gambar 3.18 Tampilan Halaman Penambahan Cuti/Izin Gambar 3.19 menyajikan kode program untuk menampilkan daftar cuti/izin. Halaman ini menggunakan komponen FlatList untuk menampilkan daftar item yang bisa di- scroll . Halaman ini memiliki tombol floating action untuk menambahkan cuti jika pengguna tidak memiliki pengajuan yang statusnya dalam tahap pending. 1. Definisi komponen fungsional React: AddLeaveApplication. 2. Definisi fungsi untuk mendapatkan hari kerja di antara dua tanggal.


3. Definisi fungsi untuk mendapatkan data jenis pengajuan, daftar pengganti, dan daftar approver dari API. 4. Definisi fungsi untuk mengirim pengajuan cuti 5. Di dalam komponen: a. Gunakan hook `useFocusEffect` untuk mendapatkan data Gambar 3.19 Kode Program Front End Daftar Cuti/Izin (Disamarkan) Pseudocode dari potongan kode program di Gambar 3.19 dijelaskan pada bagian berikut. 1. Definisi komponen fungsional React: `LeaveApplication` 2. Definisi fungsi `fetchData` untuk mendapatkan daftar cuti/izin dan jenis pengajuan cuti/izin 3. Menangani kasus saat `cutiIzinData` atau `jenisIzinCuti` masih `undefined`, tampilkan loading indicator 4. Menampilkan rendering komponen utama dengan komponen `FlatList` 5. Jika masih terdapat pengajuan cuti yang pending, tampilkan alert saat pengguna mengklik tombol tambah pengajuan Gambar 3.20 Tampilan halaman Daftar Cuti/Izin Gambar 3.20 menyajikan tampilan halaman daftar cuti/izin. Halaman ini menampilkan hingga lima pengajuan cuti/izin yang paling baru dari pengguna. Setiap pengajuan ditampilkan informasi ringkas, seperti pemohon, tanggal pengajuan, periode pengajuan, dan status pengajuan. **3** Untuk melihat informasi yang lebih detail, pengguna bisa menekan tombol "Lihat Detail Pengajuan". Untuk membuat pengajuan baru, pengguna bisa menekan tombol tambah ("+") yang terletak di sebelah kanan bawah layar. Gambar 3.21 Kode Program Front-end Detail Cuti/izin (Disamarkan) Gambar 3.21 menampilkan kode program untuk halaman detail cuti/izin. Halaman ini menggunakan komponen `ScrollView` agar konten dapat di-scroll pengguna mengingat informasi yang ditampilkan bisa melebihi layar pengguna. Halaman ini terbagi menjadi beberapa bagian atau card, untuk memisahkan beberapa bagian tersebut, digunakan komponen `View`. Pseudocode dari potongan kode program di atas dijelaskan pada bagian berikut. 1. Definisi komponen fungsional React: `OvertimeApplicationDetails`. 2. Di dalam komponen: a. Gunakan hook `useRoute` dari '@react-navigation/native' untuk mendapatkan navigation route. b. Gunakan hook `useDetailLembur` untuk mendapatkan data terkait detail lembur pekerja 3. Definisi fungsi: a.



downloadFilePengajuan: membuka URL untuk mendownload Hasil dari realisasi pseudocode dan kode program disajikan pada Gambar 3.22. Halaman ini terdiri dari 4 bagian, yakni informasi umum terkait pengajuan, detail pengajuan, detail kuota dan status pengajuan. Jika pengajuan berhasil disetujui, maka akan muncul tombol untuk mendownload file pengajuan yang berisi surat resmi dari perusahaan bahwa pengajuan berhasil disetujui. Gambar 3.22 Tampilan Halaman Detail Cuti/izin Gambar 3.23 menampilkan kode program untuk tampilan halaman daftar persetujuan (approval). Halaman ini menggunakan komponen FlatList untuk menampilkan daftar item yang dapat di- scroll . Komponen tersebut berguna saat memiliki banyak item yang perlu ditampilkan. FlatList juga memungkinkan pengguna untuk memuat ulang konten dengan fitur pull down to refresh .

1. Definisi komponen fungsional React: OvertimeApplicationDetails.
2. Di dalam komponen: a. Gunakan hook useRoute dari '@react-navigation/native' untuk mendapatkan navigation route. b. Gunakan hook useDetailLembur untuk mendapatkan data terkait detail lembur pekerja
3. Definisi fungsi: a. downloadFilePengajuan: membuka URL untuk mendownload Gambar 3.23 Kode Program Front End Daftar Persetujuan Cuti/izin (Disamarkan) Pseudocode untuk potongan kode program pada Gambar 3.23 dijelaskan pada bagian berikut.

1. Definisi komponen fungsional React: LeaveApproval.
2. Di dalam komponen: a. Gunakan hook useNavigation, useState, dan useEffect.
3. Definisi fungsi fetchData untuk mendapatkan data terkait list persetujuan cuti/izin: a. Gunakan AsyncStorage untuk mendapatkan ID pekerja b. Membuat request asynchronous menggunakan axios untuk mendapatkan list persetujuan cuti/izin dan status pengajuan
4. Gunakan hook useEffect untuk memanggil fungsi fetchData
5. Tampilkan indicator loading saat variable cuti/izinData atau jenisizin cuti masih undefined
6. Melakukan rendering tampilan utama dalam komponen Container

Gambar 3.24 Front End Daftar Persetujuan Cuti/izin Gambar 3.24 menampilkan halaman daftar persetujuan cuti/izin. Halaman ini menampilkan hingga lima pengajuan cuti/izin

terbaru dari pengguna. Setiap pengajuan menampilkan informasi ringkas, seperti pemohon, tanggal pengajuan, periode pengajuan, dan status pengajuan. 

Pengguna dapat melihat informasi lebih detail dengan menekan tombol  “Lihat Detail Pengajuan”  . Gambar 3.25 Kode Program Front End Detail Persetujuan Cuti/izin (Disamarkan) Gambar 3.25 menampilkan kode program untuk halaman detail persetujuan cuti/izin. Halaman ini memiliki struktur kode yang mirip dengan halaman Detail Pengajuan Cuti/Izin dengan perbedaan pada bagian paling bawah. Pada halaman ini, terdapat dua tombol aksi, yaitu tombol “Setuju” dan “Tolak” untuk menangani persetujuan pengajuan tersebut. Pseudocode untuk potongan kode program di atas dijelaskan pada bagian berikut. 1. Definisi komponen fungsional React: LeaveApprovalDetails. 2. Di dalam komponen: Hasil dari realisasi pseudocode dan kode program halaman Detail Persetujuan Cuti/izin disajikan pada Gambar 3.26. Halaman ini mengikuti format dari halaman “Detail Pengajuan Cuti/Izin” yang terdiri dari 4 bagian, yakni informasi umum terkait pengajuan, detail pengajuan, detail kuota dan status pengajuan. Pada bagian paling bawah terdapat tombol aksi untuk menyetujui dan menolak pengajuan tersebut. Gambar 3.26 Front End Detail Persetujuan Cuti/izin Gambar 3.26 menyajikan kode program untuk menampilkan daftar lembur. Kode program untuk halaman ini memiliki struktur yang sama dengan halaman “Daftar Cuti/Izin” sehingga menggunakan komponen FlatList untuk menampilkan daftar yang dapat di-scroll. Halaman ini juga menyertakan tombol tambah (“+”) untuk membuat pengajuan lembur baru. 1. Definisi komponen fungsional React: LeaveApprovalDetails. 2. Di dalam komponen: Gambar 3.27 Kode Program Front End Daftar Pengajuan Lembur (Disamarkan) Gambar 3.27 menyajikan kode program untuk menampilkan daftar lembur. Kode program untuk halaman ini memiliki struktur yang sama dengan halaman “Daftar Cuti/Izin” sehingga menggunakan komponen FlatList untuk menampilkan daftar yang dapat di-scroll. Halaman ini juga menyertakan tombol tambah (“+”) untuk membuat pengajuan lembur baru. Pseudocode untuk potongan kode

program di atas dijelaskan pada bagian berikut. 1. Definisi komponen fungsional React: OvertimeApplication 2. Definisi fungsi fetchData untuk mendapatkan daftar lembur 3. Menangani kasus saat lemburData masih undefined, tampilkan loading indicator 4. Menampilkan rendering komponen utama dengan komponen FlatList 5. Jika masih terdapat pengajuan lembur yang pending, Gambar 3.28 Halaman Daftar Pengajuan Lembur Gambar 3.28 memperlihatkan tampilan daftar lembur. Halaman ini menampilkan hingga lima pengajuan lembur yang terbaru dari pengguna. Setiap pengajuan ditampilkan informasi singkat, seperti pembuat pengajuan lembur, tanggal pengajuan, periode pengajuan, dan status pengajuan. Untuk melihat detail lebih lanjut, pengguna bisa menekan tombol "Lihat Detail Pengajuan". Untuk membuat pengajuan baru, pengguna bisa menekan tombol tambah ("+") yang terletak di sudut kanan bawah layar.

1. Definisi komponen fungsional React: OvertimeApplication 2. Definisi fungsi fetchData untuk mendapatkan daftar lembur 3. Menangani kasus saat lemburData masih undefined, tampilkan loading indicator 4. Menampilkan rendering komponen utama dengan komponen FlatList 5. Jika masih terdapat pengajuan lembur yang pending, Gambar 3.29 Kode Program Front End Penambahan Lembur (Disamarkan) Gambar 3.29 menyajikan potongan kode program untuk halaman penambahan lembur. Halaman ini menggunakan komponen CustomDropDown untuk memilih satu opsi dari beberapa pilihan dan Input untuk memasukan deskripsi lembur pekerjaan. Selain itu, untuk menambahkan pekerja yang terlibat dalam kegiatan lembur, terdapat dropdown dinamis yang memungkinkan penambahan maupun penghapusan pekerja. Pseudocode dari potongan kode program di atas dijelaskan pada bagian berikut

1. Definisi komponen fungsional React: AddOvertimeApplication. 2. Definisi fungsi untuk mendapatkan data pekerja dan daftar approver dari API. 4. Definisi fungsi untuk mengirim pengajuan lembur 5. Di dalam komponen: a. Gunakan hook useFocusEffect untuk mendapatkan data dari API b. Gunakan hook useEffect untuk melakukan validasi form 5. Menangani kasus saat pekerjaList dan approverList masih undefined,

tampilkan indicator loading 6. Melakukan rendering tampilan utama dalam komponen Hasil dari realisasi pseudocode dan kode program halaman penambahan lembur disajikan pada Gambar 3.29. Dalam halaman ini, pengguna akan mengisi beberapa kolom formulir untuk pengajuan lembur, yakni detail pekerjaan lembur, pekerja yang terlibat dalam kegiatan lembur, tanggal awal dan akhir kegiatan lembur, pemilihan pengawas dan approver . Pengguna dapat menambahkan maksimal 5 pekerja lembur. Tombol “Ajukan Lembur” digunakan untuk mengirim pengajuan lembur dan hanya bisa ditekan jika semua kolom sudah diisi. Gambar 3.30

Tampilan Halaman Penambahan Lembur Gambar 3.30 menampilkan potongan kode program untuk tampilan detail pengajuan lembur. Halaman ini menggunakan struktur kode yang serupa dengan halaman 1. Definisi komponen fungsional React: AddOvertimeApplication. 2. Definisi fungsi untuk mendapatkan data pekerja dan daftar approver dari API. 4. Definisi fungsi untuk mengirim pengajuan lembur 5. Di dalam komponen: a. Gunakan hook useFocusEffect untuk mendapatkan data dari API b. Gunakan hook useEffect untuk melakukan validasi form 5. Menangani kasus saat pekerjaList dan approverList masih undefined, tampilkan indicator loading 6. Melakukan rendering tampilan utama dalam komponen detail pengajuan cuti/izin sehingga terdapat penggunaan komponen seperti ScrollView agar konten dapat di- scroll . Gambar 3.31 Kode Program Front End

Detail Pengajuan Lembur (Disamarkan) Pseudocode dari potongan kode program di atas dijelaskan pada bagian berikut 3. Definisi fungsi:

a. downloadFilePengajuan: membuka URL untuk mendownload file pengajuan b. downloadFilePendukung: membuka URL untuk mendownload file pendukung 4. Membuat fungsi hasDownloadableFile untuk memeriksa apakah ada file yang bisa di download Berdasarkan status pengajuan. 5. Menangani kasus saat detailLemburData masih undefined, tampilkan indicator loading 6. Melakukan rendering tampilan utama dalam komponen Container 1. Definisi komponen fungsional React: OvertimeApplicationDetails. 2. Di dalam komponen: a. Gunakan hook useRoute dari '@react-navigation/native' untuk mendapatkan

navigation route. b. Gunakan hook `useDetailLembur` untuk mendapatkan data terkait detail lembur pekerja Gambar 3.32 Tampilan Halaman Detail Lembur Gambar 3.31 menyajikan tampilan halaman detail lembur. Halaman ini terdiri dari 3 bagian, yakni informasi umum terkait pengajuan lembur, detail pengajuan lembur, dan status pengajuan. Jika pengajuan berhasil disetujui, maka akan muncul tombol untuk mendownload file pengajuan yang berisi surat resmi dari perusahaan bahwa pengajuan lembur berhasil disetujui. Gambar 3.33 Kode Program Front End Daftar Persetujuan Lembur (Disamarkan) Gambar 3.23 menampilkan kode program untuk tampilan halaman daftar persetujuan (approval) lembur. Halaman ini menggunakan komponen `FlatList` untuk menampilkan daftar item yang dapat di- scroll . Komponen tersebut berguna saat memiliki banyak item yang perlu ditampilkan. Apabila tidak ada pengajuan lembur yang menunggu persetujuan, tampilan akan menyajikan teks yang memberikan informasi tentang keadaan tersebut Pseudocode dari potongan kode program di atas dijelaskan pada bagian berikut. 1. Definisi komponen fungsional React: `OvertimeApproval`. 2. Di dalam komponen: a. Gunakan hook `useNavigation`, `useState`, dan `useFocusEffect`. 3. Definisi fungsi `fetchData` untuk mendapatkan data terkait list persetujuan lembur: a. Gunakan `AsyncStorage` untuk mendapatkan ID pekerja b. Membuat request asynchronous menggunakan `axios` untuk mendapatkan list persetujuan lembur dan status pengajuan 4. Gunakan hook `useFocusEffect` untuk memanggil fungsi `fetchData` Hasil dari realisasi pseudocode dan potongan kode program pada Gambar 3.32. Halaman ini menampilkan hingga lima pengajuan lembur terbaru dari pengguna. Setiap pengajuan menampilkan informasi ringkas, seperti maker, tanggal pengajuan, periode pengajuan, dan status pengajuan. 3 Pengguna dapat melihat informasi lebih detail dengan menekan tombol 2 "Lihat Detail Pengajuan 3 . Gambar 3.34 Tampilan Daftar Persetujuan Lembur Gambar 3.34 menampilkan halaman daftar persetujuan lembur. Halaman ini menampilkan hingga lima pengajuan lembur terbaru dari pengguna. Setiap pengajuan 1. Definisi komponen fungsional

React: OvertimeApproval. 2. Di dalam komponen: a. Gunakan hook `useNavigation`, `useState`, dan `useFocusEffect`. 3. Definisi fungsi `fetchData` untuk mendapatkan data terkait list persetujuan lembur: a. Gunakan `AsyncStorage` untuk mendapatkan ID pekerja b. Membuat request asynchronous menggunakan `axios` untuk mendapatkan list persetujuan lembur dan status pengajuan 4. Gunakan hook `useFocusEffect` untuk memanggil fungsi `fetchData` menampilkan informasi ringkas, seperti maker, tanggal pengajuan, periode pengajuan, dan status pengajuan. 3 Pengguna dapat melihat informasi lebih detail dengan menekan tombol 2 “Lihat Detail Pengajuan” 3 .

Gambar 3.35 Kode Program Tampilan Detail Persetujuan Lembur

(Disamarkan) Gambar 3.35 menampilkan kode program untuk halaman detail persetujuan lembur. Halaman ini memiliki struktur kode yang mirip dengan halaman Detail Pengajuan Lembur dengan perbedaan pada bagian paling bawah. Pada halaman ini, terdapat dua tombol aksi, yaitu tombol “Setuju” dan “Tolak” untuk menangani persetujuan pengajuan tersebut. Pseudocode untuk potongan kode program di atas dijelaskan pada bagian berikut. 1. Definisi komponen fungsional React:

OvertimeApplicationDetails. 2. Di dalam komponen: a. Gunakan hook `useRoute` dari '@react-navigation/native' Gambar 3.35 menyajikan tampilan halaman detail lembur. Halaman ini mengikuti format dari halaman “Detail Pengajuan Lembur” yang terdiri dari 4 bagian, yakni informasi umum terkait pengajuan, detail pengajuan, dan status pengajuan. Persetujuan dan penolakan pengajuan dilakukan dengan menekan tombol aksi yang terletak pada bagian paling bawah halaman. Gambar 3.36 Tampilan Detail Persetujuan Lembur 3.2

11 3 Pengujian Praktikan menggunakan metode fungsional atau black box dalam tahap pengujian. Pengujian fungsional merujuk pada pengujian yang melibatkan hanya observasi keluaran untuk nilai input tertentu, dan tidak ada upaya untuk menganalisis kode yang menghasilkan keluaran (B. B. Agarwal et al, 2010). No. Skenario Pengujian Hasil yang Diharapkan Kesimpulan 1. Menu daftar pengajuan cuti/izin Aplikasi dapat menampilkan semua pengajuan cuti/izin yang pernah dibuat

pengguna Berhasil 1. Definisi komponen fungsional React: OvertimeApplicationDetails. 2. Di dalam komponen: a. Gunakan hook useRoute dari '@react-navigation/native' 2. Menu detail pengajuan cuti/izin Aplikasi dapat menampilkan detail pengajuan cuti/izin Berhasil 3. Menu tambah cuti/izin Aplikasi dapat menambah pengajuan cuti/izin yang baru Berhasil 4. Menu daftar persetujuan (approval) cuti/izin Aplikasi dapat menampilkan daftar pengajuan cuti/izin yang menunggu persetujuan Berhasil 5. Menu detail persetujuan cuti/izin Aplikasi dapat melihat detail pengajuan cuti/izin dan menolak maupun menyetujui permohonan cuti/izin Berhasil 6. Menu daftar pengajuan lembur Aplikasi dapat menampilkan semua pengajuan lembur yang pernah dibuat pengguna Berhasil 7. Menu detail pengajuan lembur Aplikasi dapat menampilkan detail pengajuan lembur Berhasil 8.. Menu tambah lembur Aplikasi dapat menambah pengajuan lembur yang baru Berhasil 9. Menu daftar persetujuan (approval) lembur Aplikasi dapat menampilkan daftar pengajuan lembur yang menunggu persetujuan Berhasil 10.. Menu detail persetujuan lembur Aplikasi dapat melihat detail pengajuan lembur dan menolak maupun menyetujui permohonan lembur Berhasil

Tabel 3.4 Pengujian Black Box Tabel 3.4 merupakan tabel skenario pengujian Black Box pada aplikasi MySAU. Pengujian dilakukan oleh Tim Quality Assurance SAU.

3.3 Kendala yang Dihadapi Saat praktikan melaksanakan kegiatan magang MBKM di PT Siaga Abdi Utama, ditemukan beberapa kendala dalam melakukan pekerjaan sebagaimana disebutkan pada poin poin berikut ini.

1. Praktikan belum mempunyai dasar-dasar JavaScript maupun TypeScript, praktikan membutuhkan waktu tambahan untuk mempelajari cara membuat tampilan aplikasi menggunakan React Native.
2. Spesifikasi perangkat keras (laptop) yang dimiliki praktikan belum maksimal untuk dipakai pemrograman aplikasi berbasis mobile.
3. Pembimbing eksternal tidak mempunyai waktu yang cukup untuk melakukan sesi konsultasi.
- 3.4 Cara Mengatasi Kendala Selama melakukan kegiatan magang MBKM di PT Siaga Abdi Utama, praktikan mendapatkan beberapa cara untuk mengatasi

kendala tersebut, diantaranya: 1. mempelajari JavaScript maupun TypeScript secara project-based untuk memahami bagaimana penggunaan teknologi tersebut di dunia nyata, 2. menggunakan fasilitas komputer yang sudah disediakan di kantor, dan 3. berdiskusi dengan pembimbing eksternal untuk mengatur jadwal sesi bimbingan.

3.5 Pembelajaran yang diperoleh dari MBKM Kegiatan magang MBKM yang dilaksanakan di PT Siaga Abdi Utama memiliki manfaat yang dirasakan praktikan. Manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut ini: 1. memahami bagaimana kondisi dunia industri dalam bidang IT, 2. mendapatkan kemampuan berbicara dan komunikasi dengan rekan kerja maupun pembimbing eksternal, 3. mendapatkan kemampuan bekerja sama bersama rekan kerja dalam mengembangkan aplikasi dan memecahkan suatu permasalahan, 4. melatih kemampuan pemecahan masalah (problem solving) dan berpikir kritis saat melakukan pemrograman, dan 5. mengetahui best practices dalam menulis kode program agar terhindar dari bug dan mempermudah refactoring di kemudian hari.

BAB IV PENUTUP

4.1 Simpulan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) adalah kegiatan yang bertujuan menciptakan lulusan yang memiliki kemampuan hardskills maupun softskills serta mampu mengikuti perkembangan zaman. Skema program MBKM dipilih oleh praktikan adalah Program Magang Bersertifikat. Praktikan dalam program magang MBKM ditempatkan di PT Siaga Abdi Utama (SAU) untuk mengembangkan aplikasi berbasis ponsel dan penambahan fitur aplikasi yang telah dikembangkan di PT SAU. Selama kegiatan magang berlangsung, praktikan mendapatkan berbagai macam pengalaman dalam dunia industri dan juga mengalami beberapa kendala. Semua kegiatan yang dilaksanakan praktikan selalu dipantau dan diberikan masukan oleh pembimbing eksternal.

4.2 Saran Setelah melakukan kegiatan magang MBKM di PT Siaga Abdi Utama, praktikan memiliki beberapa saran, yaitu: a) Bagi Praktikan: 1. Praktikan harus lebih giat dan teliti dalam mempelajari suatu konsep dan memperbanyak latihan pemecahan masalah (problem solving) . 2. Praktikan harus belajar cara mengatur waktu yang baik dalam mengerjakan suatu proyek dan dalam menyusun

REPORT #22031183

laporan 3. Praktikan harus meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi baik sesama tim maupun dengan atasan. b) Bagi Universitas 1) Universitas Pembangunan Jaya dan Prodi Informatika mendukung kegiatan MBKM agar mahasiswa dapat mempersiapkan dirinya di dunia industri. 2) Universitas Pembangunan Jaya memperbanyak kerjasama dengan instansi atau mitra yang menerima kegiatan MBKM. c) Bagi PT Siaga Abdi Utama 1) PT Siaga Abdi Utama diharapkan mempertahankan kerjasama dengan Universitas Pembangunan Jaya agar mahasiswa memiliki kesempatan untuk mengenal dunia kerja.



REPORT #22031183

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	1.12% eprints.upj.ac.id	● ●
	https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/3960/12/BAB%20II.pdf	
INTERNET SOURCE		
2.	0.91% eprints.upj.ac.id	●
	https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/3962/12/Bab%20II.pdf	
INTERNET SOURCE		
3.	0.74% repository.uinjkt.ac.id	●
	https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/56754/1/VELIA%20H..	
INTERNET SOURCE		
4.	0.71% www.lokernesia.id	●
	https://www.lokernesia.id/2020/10/lowongan-kerja-bank-bri-syariah-batam.html	
INTERNET SOURCE		
5.	0.67% repositori.unsil.ac.id	●
	http://repositori.unsil.ac.id/11241/11/11.%20BAB%20III.pdf	
INTERNET SOURCE		
6.	0.5% www.jagoanhosting.com	●
	https://www.jagoanhosting.com/blog/use-case-diagram/	
INTERNET SOURCE		
7.	0.36% core.ac.uk	●
	https://core.ac.uk/download/pdf/327264811.pdf	
INTERNET SOURCE		
8.	0.34% eprints.upj.ac.id	●
	https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/3966/11/11.%20BAB%20I.pdf	
INTERNET SOURCE		
9.	0.27% jurnal.univrab.ac.id	●
	https://jurnal.univrab.ac.id/index.php/rabit/article/view/2964	



REPORT #22031183

INTERNET SOURCE

10. **0.24%** repository.pancabudi.ac.id

https://repository.pancabudi.ac.id/perpustakaan/lokalkonten/1724370788_171...



INTERNET SOURCE

11. **0.21%** jurnal.untan.ac.id

<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/download/44220/75676590151>



INTERNET SOURCE

12. **0.12%** www.merdeka.com

<https://www.merdeka.com/bank-rakyat-indonesia>



INTERNET SOURCE

13. **0.07%** eprints.upj.ac.id

<https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/6007/13/Bab%20III.pdf>



● QUOTES

INTERNET SOURCE

1. **0.31%** www.lokonesia.id

<https://www.lokonesia.id/2020/10/lowongan-kerja-bank-bri-syariah-batam.html>

INTERNET SOURCE

2. **0.17%** repository.uinjkt.ac.id

<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/56754/1/VELIA%20H..>